Productbiografie

WEEK 1: maandag 10 t/m vrijdag 14 juni

Naam student: Jessica Xie

Klas: Fuchsia

Op dit bord houd je dagelijks je ontwerpproces bij.

Dat betekent dat je hier onderzoek, interviews, inzichten, inspiratie, methoden, schetsen (bijv. van prototypes) etc. laat zien.

Maak het visueel!

Included

Design Challenge

Noteer hier jouw design challenge.

Dit lijstje is een geheugensteuntje. Het geeft aan waarmee je aan de slag kunt gaan. DLO en de werkgroepen geven je meer informatie.

- Je doet onderzoek naar en maakt kennis met een deel-community
- Je houdt 3 interviews met mensen van deze deel-community
- Je verzamelt inzichten en maakt een empathy map
- Je verzamelt voorbeelden en inspiratie
- Je doet onderzoek naar de context
- Je stelt een aantal voorwaarden/eisen op
- Je maakt eerste schetsen en ideeën
- **Je maakt een A3 concept-poster en presenteert deze op vrijdag**

interview vragen:

Wat betekent K-pop/K-R&B voor jou?
Kun je je persoonlijke ervaring en verhaal delen over hoe je in aanraking bent gekomen met K-pop of K-R&B?

Hoe heeft K-pop/K-R&B je dagelijks leven beïnvloed?
Zijn er bepaalde gewoonten of routines die je hebt aangenomen dankzij je interesse in deze muziek?

Wie zijn je favoriete K-pop/K-R&B artiesten en waarom?
Wat spreekt je aan in hun muziek, persoonlijkheid of optredens?

Hoe vergelijk je K-pop/K-R&B met andere muziekgenres die je leuk vindt?
Wat maakt het uniek voor jou?

Hoe vind jij de K-community hier in Nederland?
Wat zijn je gedachten over de K-community op jouw campus? Kun je specifieke voorbeelden geven?

Hoe denk je dat K-pop/K-R&B zich in de toekomst zal ontwikkelen?
Verwacht je dat het genre populairder zal worden buiten Zuid-Korea? Waarom of waarom niet?

Wat zijn de grootste misverstanden die mensen hebben over K-pop/K-R&B?
Hoe reageer je als mensen deze misverstanden uiten?

Hoe ga je om met negatieve reacties of kritiek op je interesse in K-pop/K-R&B?
Heb je strategieën om hiermee om te gaan of om anderen te informeren?

Welke activiteiten zou je graag als community samen willen doen die gerelateerd zijn aan Korean music fandoms?
Denk aan evenementen, bijeenkomsten, workshops, etc.

Wat vind je van de invloed van sociale media op K-pop/K-R&B fandoms?
Denk je dat het een positieve of negatieve impact heeft, en waarom?

Hoe zie je jezelf als onderdeel van de wereldwijde K-pop/K-R&B community?
Wat betekent het voor jou om deel uit te maken van een wereldwijde fandom?

bevindingen:

Interview 1

Susan Chen, 20 jaar, CMD-studente klas Lila

1. Ik ben al vroegs af aan in aanraking gekomen met Kpop, ik denk rond 2016 al omdat mijn ouders Aziatisch zijn (ik ben van Chinese afkomst). Mijn moeder vooral, kijkt in haar vrije tijd in de woonkamer Chinese zenders. Er was toentertijd een reality show met een Kpop-band op het beeldscherm, en ik kan me herinneren sat ik erg gefascineerd werd met hoe de groep kon dansen en performen in general. Sindsdien ben ik de groep gaan opzoeken (EXO) en ben ik andere liedjes gaan checken op YouTube. Dus ook van andere groepen. Ik ben het langst fan gebleven met BTS.

2. De muziek die BTS bijvoorbeeld maakte was echt gebaseerd op Coming-of-Age. Ik was ook jong en had moeite met mijn zelfbeeld en groei in de maatschappij. Ookal kan ik geen Koreaans, weet ik toch wel te kunnen genieten van BTS liedjes.

3. Mijn favorieten zijn op dit moment girl groups met name BlackPink en Aespa. De groepen hebben altijd een bepaalde concept. Zij zijn erg futuristisch en dat vind ik echt cool om naar te kijken en te luisteren. Een andere concept dat heel cute is is bijvoorbeeld NewJeans. Hun vind ik ook leuk.

4. Kpop en krnb zijn eigenlijks gewoon de muziekgenres, maar dan in het Koreaans. Dat maakt het niet alleen uniek, hoe de groepen of solo artiesten hun comebacks regelen en muziek promoten via variety shows of music videos is erg entertaining om naar te kijken of te volgen. Naast muziek is het dus ook gewoon entertainment.

5. Ik merk wel wat van de Kpop community in de maatschappij, al helemaal omdat het zoveel groter is geworden dan toen ik net fan werd. Vroeger moest ik mezelf schuilen en schaamde ik me ervoor, maar nu kun je zoveel dingen doen om te uiten dat je van een bepaalde fandom bent. Op campus zie ik soms dus ook Stray Kids posters in de media-lounge maar geen grote bijeenkomst of iets dergelijke. Ligt ook aan je interesses.

6. Zuid-Korea is langzamerhand een groter en belangrijker land geworden over de wereld. Hun cultuur staat meer in het licht en mensen zijn meer bewust over het eten, skincare en muziek daar. Ik geloof dat de outbreak van K-pop daar een grote rol in speelt en dat dit de komende jaren nog meer gaat uitbreiden.

7. Mensen discrimineren heel erg en vinden een nieuwe cultuur heel gauw abnormaal. Dat is gevoeliger om een leuk te vinden en te supporter, dus gaan ze sneller negativiteit verspreiden. Ze maken grappen dat de jongens-artiesten makeup dragen, gay zijn en het allemaal een poppenhuis is. De Aziatische cultuur is sowieso erg gevoelig, door heel dat Corona gebeuren. Mensen halen chinezen, Koreanen en japanners door de war en blijven er grappen over maken.

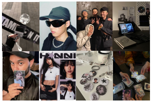
8. Persoonlijk gaat het mij niet zo veel aan. Ik zit in mijn eigen bubble en heb plezier met mijn vrienden die ook van Kpop houden. Ik ken veel andere Aziaten die Kpop geweldig vinden dus ik sluit me daarbij en merk niks van de negativiteit op. Ze blijven komen, dus de focus leg ik er gewoon niet meer op.

9. Ik ga al naar asian parties, waar ze speciaal Korean music draaien en een bijeenkomst event is voor andere Aziaten. Ze hebben een specifieke event voor Kpop-music. Op campus kunnen we niet per se een feestje gooien, maar misschien wel een soort georganiseerde bijeenkomst.

10. Social media kan erg fijn zijn, daar hebben alle fans wereldwijd de mogelijkheid om in contact te komen met hun favoriete artiesten, maar ook zwaar negatief. Artiesten hebben door negatieve reacties de laatste paar jaren vaak hun leven beëindigt. Dat is zeer treurig.

11. Ik zie mezelf als een klein persoon die support toont aan de artiesten waar ik naar luister om ook hun hun ding te laten blijven doen. Zij maken muziek voor ons.

Moodboard:

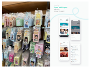


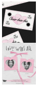
herkenning spunten:

K-pop/k-rnb fans worden snel herkent aan bepaalde accessoires die tonen dat zij een opkijk hebben aan de koreanse artiesten. Deze willen ze juist laten zien aan de maatschappij zodat ook zij worden herkent door andere mede fans.

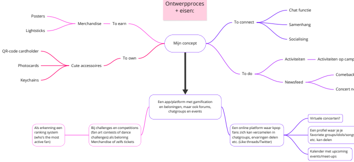
Concept ideas:

(Weverse/V-live gerelateerd) chatgroups met livestreams en hangout spots irl en online. Activiteiten in newsfeed.



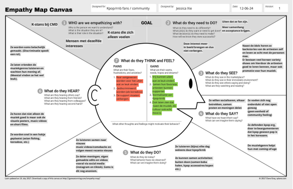


Ontwerpproces + eisen:



Mijn concept
- To earn — Merchandise
  - Posters
  - Lightsticks
- To own — Cute accessoires
  - QR-code cardholder
  - Photocards
  - Keychains
- To connect
  - Chat functie
  - Samenhang
  - Socialising
- To do
  - Activiteiten — Activiteiten op camp
  - Newsfeed
    - Comeback
    - Concert n

Een app/platform met gamification en beloningen, maar ook forums, chatgroups en events
- Bij challenges en competitions (fan art contests of dance challenges) als beloning Merchandise of zelfs tickets — Als erkenning een ranking system (who's the most active fan)
- Een online platform waar kpop fans zich kan verzamelen in chatgroups, ervaringen delen etc. (Like threads/Twitter)
  - Virtuele concerten?
  - Een profiel waar je je favoriete groups/idols/songs etc. kan delen
  - Kalender met upcoming events/meet-ups



Empathy Map Canvas

Designed for: Kpop/rnb fans / community
Designed by: Jessica Xie
Date: 12-06-24
Version: 1

① WHO are we empathizing with?
Who is the person we want to understand? What is the situation they are in? What is their role in the situation?
- K-stans bij CMD
- K-stans die zich alleen voelen
- Mensen met dezelfde interesses

GOAL

② What do they need to DO?
What do they need to do differently? What job(s) do they want or need to get done? What decision(s) do they need to make? How will we know they were successful?
- Uiten dat ze fan zijn.
- Meer samenhang en acceptance krijgen.
- Deze interest meer in beeld brengen en dus niet verbergen.

③ What do they SEE?
What do they see in the marketplace? What do they see in their immediate environment? What do they see others saying and doing? What are they watching and reading?
- Naast de idols horen ze backstories van de artiesten zelf en leven ze echt met de personen mee.
- Er bestaan veel korean variety shows om hierdoor de artiesten goed te leren kennen, maar ook promotie voor hun muziek.

④ What do they SAY?
What have we heard them say? What can we imagine them saying?
- Ze willen socialiseren, elkaar betrekken, samen praten en meningen delen
- Ze voelen zich nog onderdukt of niet open genoeg (geen eenheid of community feeling)
- Ze defenden kpop erg, door te beargumenteren dat kpop gewoon pop is in het koreaans.
- De muziekgenre helpt hun met coming-of-age

⑤ What do they DO?
What do they do today? What behavior have we observed? What can we imagine them doing?
- Ze luisteren samen naar nieuwe music videos/comebacks en volgen meest recente nieuws
- Ze delen meningen, eigen gemaakte edits en videos vooral via social media (instagram en tiktok). Soms is dit nog anoniem.
- Ze luisteren (bijna) elke dag weleens daar kpop/krnb
- Ze kunnen samen activiteiten buiten doen (samen boba halen, kpop accessoires kopen etc.)

⑥ What do they HEAR?
What are they hearing others say? What are they hearing from friends? What are they hearing from colleagues? What are they hearing second-hand?
- Ze worden soms belachelijk gemaakt. (Discriminatie speelt een rol).
- Ze laten vrienden de muziekgenres luisteren en wachten hun mening af. (Meestal vinden ze het wel leuk).
- Ze horen dat niet alleen de muziek goed is maar ook de visuele posters, music videos en short films.
- Ze worden snel in een hokje geplaatst (asian fishing, koreaboo, etc.)

⑦ What do they THINK and FEEL?

PAINS
What are their fears, frustrations, and anxieties?
1. Raar aangewezen worden voor het uiten wat ze leuk vinden.
2. Gediscrimineerd worden (als koreaboo)
3. De support moeten verbergen.

GAINS
What are their wants, needs, hopes and dreams?
1. Vrij kunnen uiten wat ze leuk vinden.
2. Samen hun favoriete artiesten kunnen supporten
3. Normalisatie van Kpop-krnb
4. Ook laten zien dat naast de muziek, de cultuur ook echt mooi is.

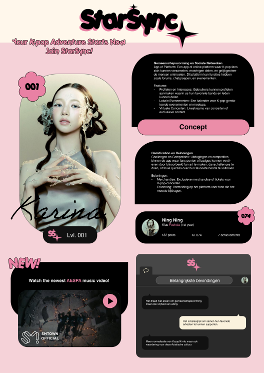
What other thoughts and feelings might motivate their behavior?

Last updated on 15 July 2017. Download a copy of this canvas at: http://gamestorming.com/empathy-map/

© 2017 Dave Gray, xplane.com

Star Sync = syncing idols/stars together -> community

Concept poster:



Gemeenschapsvorming en Sociale Netwerken
App of Platform: Een app of online platform waar K-pop-fans zich kunnen verzamelen, ervaringen delen, en gelijkgestemde mensen ontmoeten. Dit platform kan functies hebben zoals forums, chatgroepen, en evenementen.

Features:
- Profielen en Interesses: Gebruikers kunnen profielen aanmaken waarin ze hun favoriete bands en leden kunnen delen.
- Lokale Evenementen: Een kalender voor K-pop-gerelateerde evenementen en meetups.
- Virtuele Concerten: Livestreams van concerten of exclusieve content.

Gamification en Beloningen
Challenges en Competities: Uitdagingen en competities binnen de app waar fans punten of badges kunnen verdienen door bijvoorbeeld fan art te maken, danschallenges te doen, of trivia quizzes over hun favoriete bands te voltooien.

Beloningen:
- Merchandise: Exclusieve merchandise of tickets voor K-pop-concerten.
- Erkenning: Vermelding op het platform voor fans die het meeste bijdragen.

Watch the newest AESPA music video!

Ning Ning
Klas Fuchsia (1st year)
132 posts M. 074 7 achievements

Belangrijkste bevindingen

Het draait niet alleen om gemeenschapsvorming, maar ook vrijheid van uiting.

Het is belangrijk om samen hun favoriete artiesten te kunnen supporten.

Meer normalisatie van K-pop/K-rnb maar ook waardering voor deze Aziatische cultuur.

WEEK 2: maandag 17 t/m vrijdag 21 juni

Dit lijstje is een geheugensteuntje. Het geeft aan waarmee je aan de slag kunt gaan. DLO en de werkgroepen geven je meer informatie.

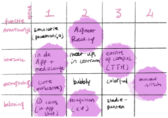
- Je verwerkt de feedback/inzichten van afgelopen vrijdag
- Je doet waar nodig aanvullend onderzoek en zoekt inspiratie/voorbeelden
- Je past je overzicht van voorwaarden aan
- Ideation: je past een of meerdere methodes toe om tot een concept voor de *interactieve toepassing* te komen. Denk aan de combinatie van fysiek en online
- Je neemt de Amstelcampus als locatie mee in jouw concept
- Je houdt rekening met de presentatie van jouw toepassing op de Community Expo in week 3
- Je maakt een me-fi prototype (denk ook aan het makerslab!)
- **Je test je prototype in de klas op vrijdag**

Hoe is het verleidelijk voor CMD'ers?

Werk het idee van je Challenges uit (met betrekking tot CMD'ers)

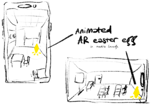
Concept interactieve toepassing:

Morphologische kaart:



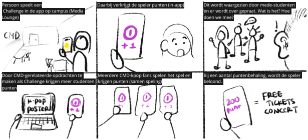
functie / opties	1	2	3	4
Avontuurlijk	simulatie (pokemonGo)	Augment Reality		
interactie	in de App + mediaLounge	meet-ups in centrum	events op campus (TTH)	
vormgeving	cute (mascotte)	bubbly	colorful	minimalistisch
beloning	① coins (in-App shop)	recognition (CV)	studie-punten	

Sketching:



Storyboard:

voor de community en CMD'ers erbuiten



Persoon speelt een Challenge in de app op campus (Media Lounge)

Daarbij verkrijgt de speler punten (in-app)

Dit wordt waargezien door mede-studenten en er wordt over gepraat. Wat is het? Hoe doen we mee?

Door CMD-gerelateerde opdrachten te maken als Challenge krijgen meer studenten punten

Meerdere CMD-kpop fans spelen het spel en krijgen punten (samen speling)

Bij een aantal puntenbehaling, wordt de speler beloond.

FEEDBACK

Wedstrijd tussen alle spelers, niet bij puntenaantal maar degene die meeste punten heeft. Leaderboard.

Voor mensen die niet in deel-community zitten, hoe trek je ze aan?

Vriendenlijst concept. Beter samenhang geven. (How to share app).

Maak het adventurous → AR easter eggs in Medialounge (soort pokemon Go functie) → Bij bepaalde eggs verzameling, beloning

CMD beloningen bij kpop opdrachten (websites maken voor kpop events) → Posters maken, concepten bedenken, album covers designen → Beloning, recognition en use of your work van de entertainment bedrijven zelf (YG, JYP, Starship, SM ent.)

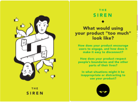
Net als Temu, code forcerende delen voor beloning.

Tarot Cards

tarotcardsoftech.artefactgroup...

The Tarot Cards Of Tech

We hope the Tarot Cards of Tech helped you gaze into the future of your product and consider the impact of what we create.



THE SIREN

◆

What would using your product "too much" look like?

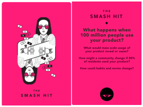
How does your product encourage users to engage, and how does it make it easy to disconnect?

How does your product respect people's boundaries and the other parts of their lives?

In what situations might it be inappropriate or distracting to use your product?

Op het moment dat de gebruiker de app vaak gebruikt in de community, merk je in eerste instantie dat het erg druk gaat zijn op de gegeven locaties en dat de community meer samenhang krijgt. Wanneer de samenhang echt is ontwikkelt door fysieke evenementen en al die challenges blijven de mensen ruimtes vullen door steeds samen te zijn. Dit kan in de Medialounge of op campus uberhaupt soms lastig zijn voor anderen die op campus studeren en niet bij de community horen.

Dit kan verholpen worden door de spelers minder vaak fysiek te laten meeten op campus specifiek. Er kunnen kwartaalse evenementen worden georganiseerd ipv dat het verwerkt wordt in daily challenges of weekly challenges.



THE SMASH HIT

◆

What happens when 100 million people use your product?

What would mass scale usage of your product reveal or cause?

How might a community change if 80% of residents used your product?

How could habits and norms change?

Op het moment dat de app vaak wordt gebruikt en de community veel groter wordt, is het tijd om de applicatie te verbeteren. Hiermee kunnen we vele functies eraan toevoegen om het spel of app groter te maken en uitgebreider (niet alleen op campus). Denk aan Duolingo met hun math app of Headspace op Netflix. We kunnen collaben met andere bedrijven en apps. Hierdoor wordt de community alleen maar groter en kunnen vele fans meer hun plek vinden in society (gaat puur om entertainment).

Door een grotere reach kunnen mensen hun negatieve vooroordelen verminderen over k-pop. Er wordt dan vaker positiever erover gepraat.

1ste concept

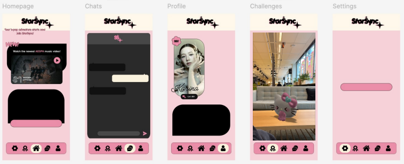
news+current leaderboard

chats?? misschien Activity ipv chats

profile

AR concept challenge

settings, allow camera usage + mic usage etc.



Share functie?

Vriendenlijst?

Scoreboard?

WEEK 3: maandag 24 t/m vrijdag

Dit lijstje is een geheugensteuntje. Het geeft aan w
DLO en de werkgroepen geven je meer informatie.

- Je neemt inzichten van het testen van vorige week
  aanpassingen aan je prototype.
- Je maakt de Design Rationale, Reflecties en Produc
- Je doet de eindoplevering op DLO – **deadline woe**
- Je bereidt de deelname aan de Community Expo vo
- Je exposeert je product (interactieve toepassing) op

Verwerkte feedback:

Wedstrijd tussen alle spelers, niet bij puntenaantal maar degene die meeste punten heeft. Leaderboard.

Share functie?

Vriendenlijst concept. Beter samenhang geven. (How to share app).

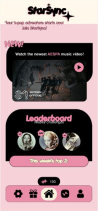
28 juni

aarmee je aan de slag kunt gaan.

mee en verwerkt deze in laatste

tbiografie (= dit miro bord) af.
nsdag 26 juni, 23:59 uur.
oor.
o de Community Expo.

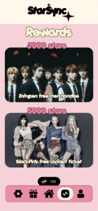
Homepage



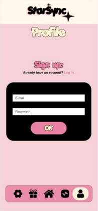
Your k-pop adventure starts now! Join StarSync!

Watch the newest AESPA music video!

Rewards

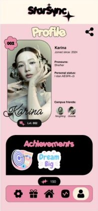


sign up



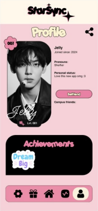
Already have an account? Log in.

Profile1



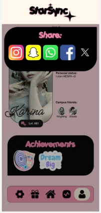
Karina
Joined since: 2024
Pronouns: She/her
Personal status: I stan AESPA <3
Campus friends:

Profile2

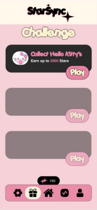


Jelly
Joined since: 2024
Pronouns: She/her
Personal status: Love this new app omg :3
Campus friends:

share profile

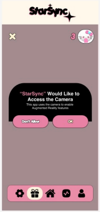


Challenges



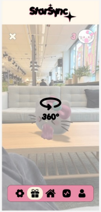
Earn up to 3000 Stars

Settings

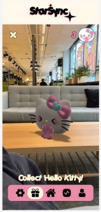


"StarSync" Would Like to Access the Camera
This app uses the camera to enable Augmented Reality features

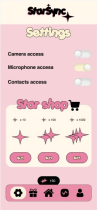
Challenges

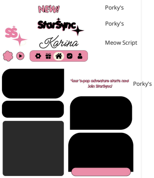


Challenges



Settings



Stylesheet